



Lektion 2

Ducken + Gefährlicher Gegenspieler

- **Empfohlene Materialien:**

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe** Alleinspiel
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Klassisches Ducken

- Bridgemerkspruch nach Freiherr von Richthofen

**Um die Aussichten zu steigern,
musst Du im Sans manchmal „verweigern“. Warum?
Um zwischen Gegners Händen
jede Verbindung zu beenden
Die Sieben eine Wunderzahl,
verrät Dir auch wie viele mal ...**

- Ducken heißt, einen Stich, den man gewinnen könnte, nicht mitzunehmen.
- Ducken ist erforderlich, um Verbindung zwischen den Gegenspielern zu zerschneiden.
- Ducken nur sinnvoll, wenn es keinen Stich kostet und der Gegner keine gefährlichere Farbe zum Nachspielen hat.
- Manchmal hat man auch einen zusätzlichen positionellen Stopper in der kritischen Farbe. Dann sollte in der Regel auch nicht geduckt werden.
- Wenn nicht genug geduckt werden kann (A 6 4 3), wenigstens das Maximum durchführen.
- **Wie oft sollte geduckt werden? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

Anzahl der Karten	Kritische Verteilung	Wie oft Ducken?	Beispiel
7	5-1 XXXXX X	• 7-7=0x Ducken	A 6 5 4 8 3 2
6	5-2 XXXXX XX	• 7-6=1x Ducken	A 6 4 8 3 2
5	5-3 XXXXX XXX	• 7-5=2x Ducken	A 6 4 8 3
4	5-4 XXXXX XXXX	• 7-4=3x Ducken	A 6 4 3 ---

DBV Onlineunterricht 2024 – Alles über SA-Kontrakte
Lektion 2 – Ducken + Gefährlicher Gegner

Beispiel

N

♠ 8 7 4 3

♥ 4 3

♦ A D 5

♣ K 10 8 7

W

♠ D 5 2

♥ K B 7 5 2

♦ 10 8 2

♣ 5 3

O

♠ B 10 9

♥ D 9 6

♦ B 7 6 4

♣ A 4 2

S

♠ A K 6

♥ A 10 8

♦ K 9 3

♣ D B 9 6

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♣	---
2♦	---	3SA	---
---	---		

Ausspiel: ♥5

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

3 Sofortstich in ♦

→ 6 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt $7 - 5$ (N 2 Karten in ♥ + S 3 Karten in ♥) = 2.

DBV Onlineunterricht 2024 – Alles über SA-Kontrakte
Lektion 2 – Ducken + Gefährlicher Gegner – Aufgaben
Was ist die kritische Farbe? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt Ausspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
3SA ♦K	♠ A K 6 2 ♥ A K D ♦ 7 3 ♣ D B 7 4	♠ 9 8 3 ♥ 10 9 2 ♦ A 8 2 ♣ K 10 3 2
2.		
3SA ♣K	♠ 9 6 3 ♥ K 9 7 ♦ A 5 3 2 ♣ A 5 4	♠ A K D ♥ A B 10 4 ♦ K 6 4 ♣ 6 7 2
3.		
3SA ♦D	♠ A K 7 2 ♥ B 4 ♦ A K 6 ♣ A D 5 3	♠ B 10 9 ♥ 7 6 5 3 ♦ 3 2 ♣ K B 10 9
4.		
3SA ♥D	♠ A 8 3 ♥ A K 7 ♦ D B 10 ♣ 8 6 5 3	♠ K D ♥ 8 3 2 ♦ 9 8 6 3 2 ♣ A D 10

Was ist die kritische Farbe? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt Ausspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
3SA ♦K	♠ A K 6 2 ♥ A K D ♦ 7 3 ♣ D B 7 4	♠ 9 8 3 ♥ 10 9 2 ♦ A 8 2 ♣ K 10 3 2

Die kritische Farbe ist ♦. Dort hat man mit dem ♦A nur einen Stopper. Also wird 2x ♦ geduckt (7-5 eigene ♦-Karten = 2x ducken) und dann ♣ entwickelt. **Wenn das ♣A nun beim Spieler sitzt, der kein ♦ mehr hat**, gewinnt man sicher (2 ♠-Stiche, 3 ♥-Stiche, 1 ♦-Stich und 3 ♣-Stiche).

2.		
3SA ♣K	♠ 9 6 3 ♥ K 9 7 ♦ A 5 3 2 ♣ A 5 4	♠ A K D ♥ A B 10 4 ♦ K 6 4 ♣ 6 7 2

Die kritische Farbe ist ♣. Dort hat man mit dem ♣A nur einen Stopper. Also wird 1x ♣ geduckt (7-6 eigene ♣-Karten = 1x ducken). Danach darf der Ausspieler nicht mehr ans Spiel kommen, **also wird zur ♥10 geschnitten**. Hat der rechte Gegner die ♥D, kann er kein ♣ mehr spielen, wenn die ♣-Farbe 5-2 verteilt ist. Bei 4-3 ♣-Verteilung erzielen die Gegner nur 4 Stiche.

3.		
3SA ♦D	♠ A K 7 2 ♥ B 4 ♦ A K 6 ♣ A D 5 3	♠ B 10 9 ♥ 7 6 5 3 ♦ 3 2 ♣ K B 10 9

Hier wird nicht geduckt. Der Gegner kann auf eine Farbe wechseln, die viel gefährlicher ist - ♥. Man hat außerdem bereits 8 sichere Stiche und kann 10 Stiche erzielen, wenn man entwickelt ♠ (Schnitt durch das Vorlegen einer Figur - ♠B) und das Manöver gelingt.

4.		
3SA ♥D	♠ A 8 3 ♥ A K 7 ♦ D B 10 ♣ 8 6 5 3	♠ K D ♥ 8 3 2 ♦ 9 8 6 3 2 ♣ A D 10

Hier wird ♥ einmal geduckt, **obwohl 2 ♥-Stopper vorhanden sind**. In der Entwicklungsfarbe muss 2x ausgestiegen werden.

Lektion 2 - Ducken und gefährlicher Gegner

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6
♥ A 10 9
♦ A K 6 3 2
♣ D 7 5

♠ B 4 3 2
♥ B 8
♦ D 7
♣ B 9 4 3 2



♠ D 10 9
♥ K D 7 3 2
♦ B 10 8
♣ 10 8

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	2	2	4
S	3	4	2	2	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A K 8 5
♥ 6 5 4
♦ 9 5 4
♣ A K 6

13
5 8
14

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♦*	1 ♥	X ¹
Pass	1 SA	Pass	2 ♥
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft

1. Negativkontra, zeigt 4er ♠

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 3

O spielt ♥ 3 aus (vierthöchste der besten Farbe). N hat in ♥ nur das ♥ A und duckt einmal (7-6 = 1x ducken). Nun ist O der gefährliche Gegenspieler, denn er hat noch 3 sichere ♥-Stiche. Also wird 2x ♦ vom Tisch gespielt. wenn W die ♦ D legt, wird geduckt "Verbeugung vor den Königin".

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 7 6
♥ 10 8 7 6
♦ D 8 3 2
♣ 7 3

♠ 10 5
♥ K D 3 2
♦ A K 9 6
♣ B 10 6



♠ A 8 4
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	4	4	2	3
W	5	4	4	2	3

♠ K B 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 2

4
13 16
7

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ ¹	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	Pass
	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in ♦ den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 8
♥ 8 7 2
♦ A 10 3
♣ A 10 9 6 3

♠ D 10 7
♥ A 10 9 6 4
♦ D 9 5
♣ 7 5



♠ B 6 4 3 2
♥ B 3
♦ B 7 6
♣ K 8 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	3	1	-	3
S	3	3	2	-	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 9 5
♥ K D 5
♦ K 8 4 2
♣ D B 2

11
8 6
15

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	Pass	1 SA*
Pass			Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A D 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 4

♠ K B 10
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 2



♠ 5 4
♥ K 10 3
♦ A K 9 6 2
♣ B 10 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	4	1	1	2
W	4	4	1	1	3

♠ 8 7 6
♥ D 8 7 6 2
♦ D 8 3
♣ 7 3

9
16 11
4

West	Nord	Ost	Süd
1 SA*	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♠ 3

N greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. W kann nicht ducken, weiß aber jetzt genau, dass S der gefährliche Gegner ist, denn er würde ♠ in die ♠ AD-Gabel des Partners spielen. Also ist ♣ die richtige Entwicklungsfarbe, denn da kommt beim Mißlingen des ♣ Schnittes N (ungefährlicher Gegner) ans Spiel.

Lektion 2 - Ducken und gefährlicher Gegner

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 7 2
♥ K D 5
♦ A K 5
♣ B 10 9 2

♠ B 9 6 5
♥ 10 7
♦ D B 9 6 2
♣ K 4



♠ 10 8 4
♥ A B 8 4 3
♦ 7 3
♣ 7 6 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	1	2	2	3
S	3	2	2	2	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

17
7 5
11

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9
♥ D 9 6
♦ B 7 6 4
♣ A 4 2

♠ 8 7 4 3
♥ 4 3
♦ A D 5
♣ K 10 8 7



♠ A K 6
♥ A 10 8
♦ K 9 3
♣ D B 9 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	2	1	4	3
W	4	2	1	4	3

♠ D 5 2
♥ K B 7 5 2
♦ 10 8 2
♣ 5 3

8
9 17
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 ♣ ¹	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	Pass
		Pass	Pass

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

S greift ♥ 5 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach muss ♣ gespielt werden, um 3 ♣-Stiche zu entwickeln. Wenn S als gefährlicher Gegner das ♣ A hält, ist der Kontrakt verloren. Zum Glück ist das ♣ A bei N und es kann kein ♥ mehr fortgesetzt werden. (50% Gewinnchancen).

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9
♥ K D 5 4
♦ 7 5 3
♣ A K 10 9 6

♠ A B 7 4 2
♥ B 7
♦ B 8 6
♣ 7 3 2



♠ 10 8 5 3
♥ 10 9 8 3
♦ K D 9
♣ D 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	4	3	-	4
S	4	4	3	-	4
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

♠ K D 6
♥ A 6 2
♦ A 10 4 2
♣ B 8 4

12
7 7
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 6 3 2
♥ B 3
♦ D B 9 4
♣ 7 6 4

♠ A 7 5
♥ 8 7 2
♦ A K 8 3
♣ D 9 3



♠ K 10 8
♥ K D 5
♦ 10 2
♣ A B 10 8 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	2	2	1	3
W	3	1	1	1	2

♠ D 9 4
♥ A 10 9 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2

5
13 13
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

S greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt nicht, da der Schnitt in der Entwicklungsfarbe ♣ in Richtung des ungefährlichen Gegeners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.

Spezielle Formen des Duckens

- Es gibt spezielle Farbkombinationen, wo Ducken sehr wirkungsvoll ist.

Beispiele:

- Sie haben A B x und der Gegner spielt den König aus → **Bath Coup**
- Ducken mit K D x x
- Ducken mit D B x und A x x
- verzögertes Ducken
- Ducken mit „Zumarkierung“

Beispiel

Teiler S, Gefahr alle

	<p>N</p> <p>♠ 8</p> <p>♥ A 2</p> <p>♦ 10 6 5 4</p> <p>♣ A B 8 6 4 2</p>	
<p>W</p> <p>♠ K D 10 9 4</p> <p>♥ 7 5 4</p> <p>♦ D 9 7 2</p> <p>♣ 5</p>		<p>O</p> <p>♠ 7 6 5 3</p> <p>♥ K 10 9 8 3</p> <p>♦ B 8</p> <p>♣ K 7</p>
	<p>S</p> <p>♠ A B 2</p> <p>♥ D B 6</p> <p>♦ A K 3</p> <p>♣ D 10 9 3</p>	

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♠*	---
3♣*	---	3♥*	---
3SA	---	---	---

2♠* Transfer auf ♣, 3♣* Transfer ausgeführt, 3♥* Kürze in ♠ und mindestens Vollspielwerte

Ausspiel: ♠K

DBV Onlineunterricht 2024 – Alles über SA-Kontrakte

Lektion 2 – Ducken + Gefährlicher Gegner

b.) Sofortstiche zählen

1 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstich in ♦

1 Sofortstich in ♣

→ 5 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 4 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie den ♣K finden (im Schnitt oder blank).

d.) Ausspiel gewinnen?

Wenn der ♣K nicht im Schnitt sitzt, gewinnt O den Stich und spielt ♠. Danach fallen Sie einmal, da W 4 ♠-Stiche kassiert.

e.) Was geschieht, wenn Sie ducken?

W kann die ♠-Farbe nicht fortsetzen, da er Ihnen einen Stich schenkt und damit die Entwicklung der ♣-Farbe erlaubt. Dieses Manöver nennt man **Bath-Coup**. W wechselt auf ♥.

Jetzt sollten Sie sofort das ♥A nehmen und ♣ spielen. Danach ist der Kontrakt sicher gewonnen.

Lektion 2 - Bath Coup

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7



♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5

17
7 7
9

♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♠ ¹
Pass	3 ♣ ²	Pass	3 ♠ ³
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

1. Unterfarbtransfer auf ♣
 2. Transfer ausgeführt
 3. Kürze in ♠
- 3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 3
♥ 7 4 2
♦ B 9 8 7
♣ D 9 8 3

♠ A 5 4
♥ 9 8 3
♦ K 5 4 2
♣ A 7 2



♠ B 7 6
♥ K D B 10
♦ A D 6
♣ K 6 5

3
11 16
10

♠ K D 10 9 2
♥ A 6 5
♦ 10 3
♣ B 10 4

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

- 3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ K

O duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4

♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2



♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

9
7 8
16

♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

- 3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch. **Kein Bath Coup, denn die ♠-Figuren sind verteilt!**

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ A B 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2



♠ 6 5
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

8
17 9
6

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

West	Nord	Ost	Süd
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

1. Stayman (Sofortauskunft)
- 3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert kann bequem geduckt werden, um danach ♦ zu entwickeln.

BATH COUP